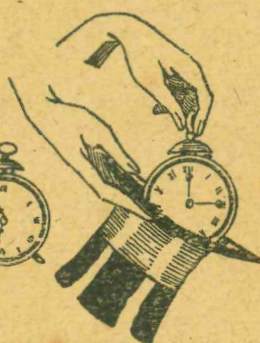
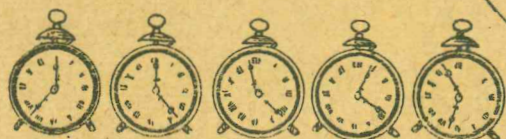
STUDIO MAGICO ROMANOFF

PALERMO

MERAVIGLIE

MAGIA

DILETTO

INCANTO

CATALOGO GENERALE

SECONDA EDIZIONE

GIUOCHI DI PRESTIGIO

PREZZO L. 2

SCHERZI

SORPRESE

DIVERTIMENTI

PER

SOCIETÀ

PALERMO

VIA VINCENZO ERRANTE 21

STUDIO MAGICO ROMANOFF

PALERMO

VIA VINCENZO ERRANTE 21

CATALOGO

GIUOCHI DI PRESTIGIO

SCHERZI - SORPRESE - DIVERTIMENTI PER SOCIETÀ

Divertenti e facili giuochi da eseguirsi nelle Famiglie, Società, Sale di conversazione, Circoli, Collegi, ecc., in vendita presso lo Studio Magico ROMANOFF, unico specializzato in Italia.

AVVISO IMPORTANTE

I prezzi sono netti. Tutte le ordinazioni debbono essere accompagnate da un anticipo. La merce è resa franca nostro studio; spese d'imballaggio e spedizione sono a carico del committente. A tutte le richieste di informazioni aggiungere il francobollo per la risposta.

OGNI GIUOCO É MUNITO DI DETTAGLIATA SPIEGAZIONE

li 27 gennaio 1942 aumento 30%

L'arte Magica è piena d'attrazione, affascina e trasporta la fantasia degli spettatori, in un'oasi di sogni . . . . di misteri.

Per i bambini, non vi è maggior diletto che quello di intrattenerli con dei graziosi giuochi, presentati con bel garbo e brio.

A tutti gli amatori della piacevolissima Arte Magica

Questa Seconda Edizione del nostro catalogo, è per noi la migliore dimostrazione dello sviluppo dell'Arte Magica in Italia.

Lo Studio Magico Romanoff, riceve sovente visite di Artisti Italiani e Stranieri di passaggio per Palermo, e da tutti è sempre largamente elogiato, poichè gli apparecchi da esso fabbricati rispondono a tutte le esigenze della tecnica e della praticità moderna.

I diversi apparecchi sono costruiti da operai specializzati, sotto la preziosa guida del celebre illusionista Italiano Romanoff, che tanto fanatismo ha suscitato nelle principali ribalte di tutto il mondo.

Chiunque visita lo Studio Magico, sa soltanto l'ora quando entra, ma non quella dell'uscita.

Le ore trascorrono veloci e piacevolmente, come quando si assiste ad un film cinematografico.

IMPORTANTE!!

Lo Studio Magico Romanoff, onde aderire alle innumerevoli richieste, che da tutte le parti quotidianamente gli pervengono, ha istituite diverse filiali, come ad esempio:

ROMA - Grande Emporio Cav. Alcide Ferraioli - Via IV Novembre 110-111.

NAPOLI - Gran Bazar Ciro Leonetti - Via Roma 163.

BARI - Vincenzo Civera - Via Argiro 43.

TARANTO - Angelo Dragone - Via D'Aquino 53.

Oltre ai giuochi elencati nel presente catalogo, lo Studio Magico, fornisce qualsiasi giuoco o grande illusione a richiesta dei Sigg. Artisti e Dilettanti.

Se volete crearvi un grazioso passatempo, se volete procurarvi un passaporto per introdurvi nelle migliori Società, non indugiate a far pervenire i vostri ordini allo Studio Magico Romanoff. che li evaderà con sollecitudine e con tutta la migliore attenzione.

p. STUDIO MAGICO ROMANOFF
PIETRO E FRANCESCO ROMANO

CONDIZIONI DI VENDITA

La vendita viene fatta esclusivamente per contanti, ed a prezzi netti irriducibili. Le proposte di pagamenti dilazionati vengono cestinate. Dopo acquistati, non si cambiano gli apparecchi, si raccomanda quindi all'interessato di leggere attentamente la descrizione del giuoco desiderato, prima di commetterlo. Per le spedizioni contro assegno, bisogna inviare in anticipo una parte dell'importo.

Tutte le spese di spedizione omesse nelle ordinazioni, verranno gravate in assegno.

A tutte le richieste di informazioni, aggiungere il francobollo per la risposta.

Ogni giuoco è munito di dettagliata spiegazione.

LEZIONI PER CORRISPONDENZA

Tutti possono in breve tempo divenire dei provetti prestigiatori. Con poche lezioni, seguendo il metodo speciale del celebre illusionista Italiano Romanoff, sarete in grado di intrattenere una buona comitiva. Il prezzo di ogni singola lezione è di Lire 3; l'abbonamento al corso completo Lire 36.

FOGLI VOLANTI DELLE NOVITA'

Ogni mese verranno pubblicate le ultime novità della Magia, a mezzo fogli valanti che spediamo a richiesta dietro invio di L. 1,50.

L'abbonamento ai 12 fogli annuali L. 15.

MAGIA TASCABILE

(dell'Illusionista ROMANOFF) *l'autore dell'Emulo di Bosco*

È un grazioso ed interessante volume pubblicato dallo Studio Magico Romanoff, allo scopo di propaganda dell'Arte Magica.

Chiunque in possesso di questo prezioso volume, riuscirà con facilità ad eseguire tutti i giuochi ivi descritti e spiegati ben chiaramente.

Magia tascabile, vi farà trascorrere piacevolmente e presto le lunghe e noiose serate d'inverno: sarà il vostro passaporto nel periodo estivo, in villegiatura, per introdurvi in qualsiasi ambiente, in qualsiasi Società.

Per eseguire i diversi giuochi descritti e spiegati in Magia Tascabile, non occorrerà alcuna spesa, nè alcuna abilità.

Esso contiene una scelta dei migliori giuochi con carte — fazzoletti — sigarette — fiammiferi — ecc. e vi permetterà di poter variare il vostro programma per alcune sere.

Il solo sorprendentissimo ed incomprensibile giuoco: Il segreto delle buste gialle (il gran successo del celebre Illusionista Romanoff nelle principali ribalte di tutto il mondo) vi compenserà largamente della modestissima spesa del volume.

MAGIA TASCABILE COSTA L. 5 franco di Posta.

È un libro che tutti dovete avere.

È un libro che vi porterà fortuna !!.

CORTE DI S. M. LA REGINA

Roma, li 3 Marzo 1931

Preg.mo Signore,

Sua Maestà la Regina mi incarica di rinnovarLe la espressione della Sua grata soddisfazione per gli interessanti e divertenti esperimenti di illusionismo da Lei eseguiti ieri a Villa Savoia.

A ricordo del Suo gradimento alla Maestà Sua è altresì piaciuto destinarLe l'unito orologio da tasca fregiato del Real monogramma. L'altro piccolo orologio che la presente del pari accompagna è destinato al Suo figliuolo.

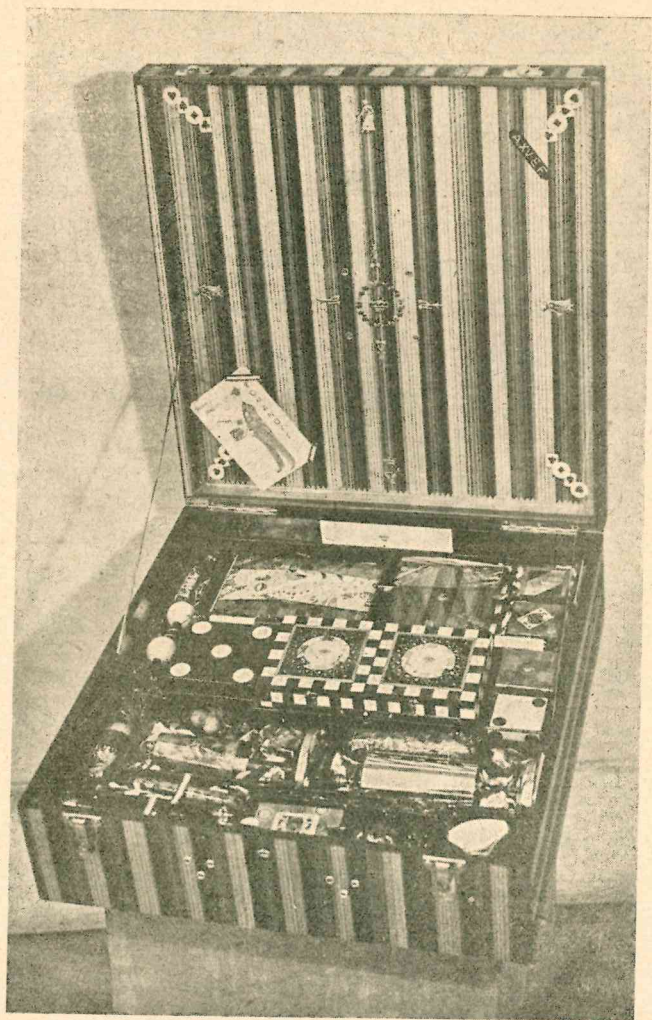
Lieto di eseguire le graziose intenzioni dell'Augusta Sovrana mi valgo con piacere della opportunità per porgerLe, pregiatissimo Signore. gli atti della mia più distinta considerazione.

IL GENTILUOMO DI CORTE DI SERVIZIO

Malaro del Borgo

Al Signor

GIOVANNI BATTISTA ROMANO

ROMA

ASTUCCIO OFFERTO A SUA MAESTÀ LA REGINA
ED IMPERATRICE PER GLI AUGUSTI PRINCIPINI

CORTE DI S. M. LA REGINA

IL CAVALIERE D'ONORE

Roma li 1 Marzo 1937 - XV.

Gentilissimo Signore,

È pervenuta a Sua Maestà la Regina e Imperatrice la raccolta dei giuochi per bambini che Ella ha desiderato offrire alla Maestà Sua per i Reali Principini.

L'Augusta Sovrana che ha mostrato di gradire il molto gentile omaggio ed ha notato il senso d'arte che ha inspirato la esecuzione dei singoli «giuochi» che Ella ha ideati e personalmente eseguiti, La ringrazia vivamente ed, a Suo ricordo, Le ha destinato un orologio da tavolo recante la Reale Cifra. Questo Le fo spedire a mezzo bagaglio come dall'unito scontrino.

Voglia gradire, gentilissimo Signore, l'espressione dei miei distinti sentimenti.

firmato :

V. SOLARO DEL BORGO

Signor G. B. ROMANO

Via Vincenzo Errante 21

PALERMO

UNA DELLE GRANDI SALE DI ESPOSIZIONE DELLO
STUDIO MAGICO ROMANOFF

L'ILLUSIONISTA ITALIANO ROMANOFF

Regalo

a tutti coloro che ci faranno pervenire almeno una commissione unitamente ad un certo numero di indirizzi di amici e conoscenti residenti in qualsiasi paese del mondo, spediremo un graziosissimo giuoco a titolo di regalo.

Il regalo sarà proporzionato al quantitativo degli indirizzi che ci inviate.

Assicuriamo che nessuno verrà a sapere da chi ci è stato fornito l'indirizzo.

(NB) Onde evitare ritardi e disguidi, Vi preghiamo voler scrivere chiaramente il vostro Nome, Cognome e domicilio.

Se a Voi non interessa questo catalogo, distribuitelo ai vostri conoscenti od amici, poichè fra essi qualcuno lo troverà utile e vi sarà molto riconoscente del vostro cortese pensiero.

MAGIA IN MINIATURA

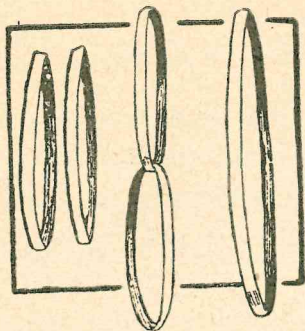
N. 1 LE TAVOLETTE MAGICHE

Qualunque moneta rinchiusa fra quattro pieghe di carta sparisce nel modo più semplice e facile.

Potete anche scambiarla con altra differente.

Molto grazioso e sorprendente . . . . . L. 5

N. 2 LE MISTERIOSE STRISCIE DI CARTA

Sulla spalliera di una sedia si trovano tre striscie di carta unite ad anello, che voi mostrate una alla volta al pubblico, rimettendole al loro posto.

Prendete la prima e la tagliate con le forbici nel senso della sua lunghezza dividendola naturalmente in due anelli separati. Fino a questo punto nulla di interessante. La seconda striscia divisa nello stesso modo della prima, darà un risultato ben differente, poichè invece di due anelli separati si trasformerà in un solo anello di doppia larghezza.

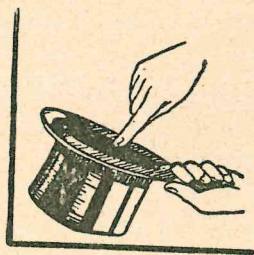
La terza striscia tagliata come le prime due, risulterà pure divisa in due anelli ma intrecciati l'uno nell'altro, tanto che per dividerli è gioco forza strapparli.

Eseguito il giuoco, gli anelli possono essere controllati dal pubblico.

Giuoco incomprensibile e sorprendente che può essere eseguito anche da una signorina.

Completo . . . . L. 3

N. 3 *IL CAPPELLO BUCATO*

Chiedete un cappello in prestito e col pretesto di accertarvi se esso è resistente, lo attraversate da parte a parte col vostro dito.

Dopo le debite scuse dell'involontario incidente restituite il cappello al suo proprietario che si affretterà ad esaminarlo per assicurarsi del danno, mentre con sua grande sorpresa lo ritroverà in perfetto stato.

Giuoco divertente e facile.

Completo . - . L. 5

N. 4 *L'ORACOLO*

Porgete ad una signora un foglio di carta ed una matita e la pregate di scrivere a vostra insaputa: 1. l'anno di nascita; 2. gli anni trascorsi dall'anno di nascita; 3. l'anno di un avvenimento come: comunione, matrimonio, nascita del primo figlio. ecc.; 4. aggiungere gli anni trascorsi dall'ultimo avvenimento.

Dopo questi calcoli fate addizionare il totale (sempre a vostra insaputa).

Prima di fare i calcoli, voi avrete consegnata una busta suggellata ad altra persona pregandola di aprirla, appena conosciuto il totale che, indubbiamente, dovrà risultare conforme al calcolo fatto.

Giuoco infallibile. L'istruzione soltanto . . . . L. 2

N. 5 *TRASFORMAZIONE MAGICA*

Presentate un foulard di seta e carezzatelo delicatamente trasformandolo nel modo più sorprendente in un uovo. Giuoco originale e misterioso.

Completo con foulard di seta ed apparecchio. L. 5,50

N. 6 *LA CARTA ACROBATICA*

Mostrate alcune carte aperte a ventaglio, facendo prendere visione di una che fate nominare ad alta voce. Chiuse le carte, comandate alla carta di fare un inchino verso destra e la carta tosto ubbidirà; fate ripetere l'inchino verso sinistra, ed infine ordinate alla carta di scappare via, ed appena avrete dato l'ordine la carta automaticamente salterà fuori cadendo sul pavimento.

Giuoco di bellissimo effetto . . . . . L. 3

N. 7 *IL NASTRO TAGLIATO*

Date ad esaminare una fettuccia comune, e fatela tenere alle due estremità da una persona. Prendetela nel mezzo lasciando cadere le due estemità libere e con le forbici fatela tagliare a metà. Le parti tagliate vengono legate insieme. Non vi è alcun dubbio sul taglio fatto e nemmeno sui nodi, ciò non ostante facendo sempre tenere le due estremità dalla medesima persona, fate misteriosamente ritornare la fettuccia intatta.

IMPORTANTE: La fettuccia può essere misurata prima e dopo l'esperimento. Il principio su cui è basato il giuoco è assolutamente nuovo ed inesplicabile. Può essere eseguito da qualsiasi persona. . . . . L. 5

N. 8 *IL FAZZOLETTO INCOMBUSTIBILE*

Fatevi prestare un fazzoletto e stendetelo nella vostra mano sinistra. Togliete dalla bocca di una persona una sigaretta che sta fumando e senza spegnerla, la collocate nel mezzo del fazzoletto.

Tutti saranno convinti di scorgere un foro bruciato nel mezzo, ma appena spiegato, oltre di mostrarlo intatto, la sigaretta sarà sparita. Ultima novità . . . . . . L. 6

N. 9 *LA BACCHETTA DEL PRESTIGIATORE*

Senza una bacchetta magica non potete entrare nei misteri dell'arte.

Indispensabile per tutti i giuochi. Elegante bacchetta verniciata a nero con le estremità bianche. . . . . L. 4

N. 10 *LA BUSTA EXCELSIOR*

Trattasi di una busta espressamente confezionata da servire per parecchi usi come per esempio: Sparizione o sostituzione di una carta da giuoco, apparizione di biglietti scritti, di fotografie ecc. Indispensabile a tutti i dilettanti. Tre buste modello. . . . L. 3

N. 11 *IL MISTERIOSO INTRECCIO DELLA SETA*

Legate insieme agli angoli due fazzoletti di colore diverso che introducete in un bicchiere a calice comune. Dal tavolo prendete un fazzoletto verde o di altro colore che fate sparire fra le vostre mani ordinando di unirsi agli altri due. Effettuata la sparizione prendete per

un angolo uno dei due fazzoletti dal bicchiere e scuotendoli, il fazzoletto sparito si troverà legato fra i due.

Completo con i fazzoletti ed apparecchio per la sparizione L. 35

N 12 *APPARIZIONE DI UN FAZZOLETTO*

Dopo di aver mostrate le mani perfettamente vuote da ogni parte, le riunite insieme facendo apparire un fazzoletto di seta. Potete eseguire il giuoco fra un cerchio di persone senza tema che venga scoperto il segreto.

Il giuoco completo col fazzoletto. . . . L. 4,50

N. 13 *CAFFE' ESPRESSO*

Presentate un elegante vaso cilindrico di metallo nichelato, riempito di cotone che accenderete dopo di averlo cosparso di alcool. Appena soffocata la fiamma con un coperchio, trasformate il cotone in caffè ottimo bollente che offrirete al pubblico. Vaso nichelato bellissimo e che serve per molti altri giuochi . . L. 50

N. 14 *IL MISTERO DELL'ACQUA INCANTATA*

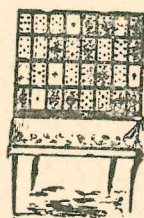
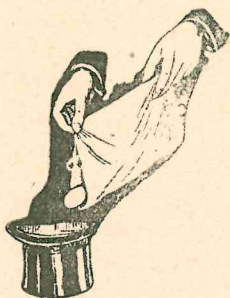
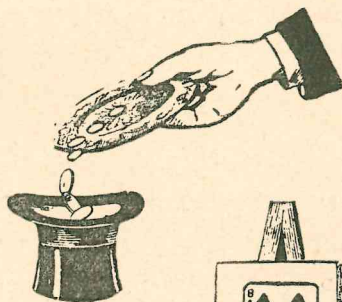
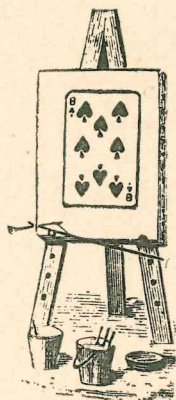
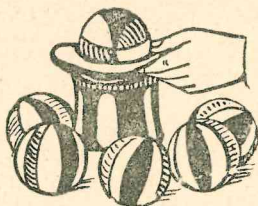
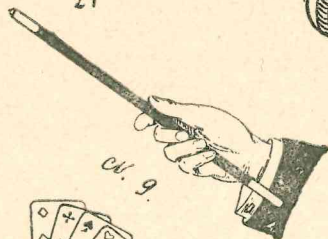
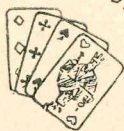
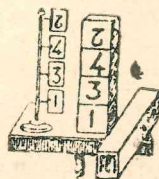
Si forma un cilindro con un foglio di carta, si versa nel cilindro un bicchiere d'acqua. L'acqua rimane sospesa come per incanto e dall'interno del cilindro si estraggono dei fazzoletti di seta o una quantità di nastri. Durante lo svolgimento del giuoco il cilindro viene capovolto in tutte le direzioni.

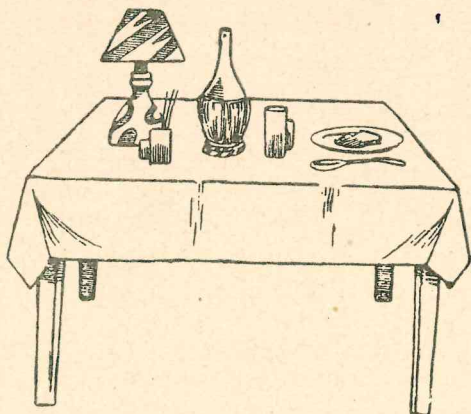
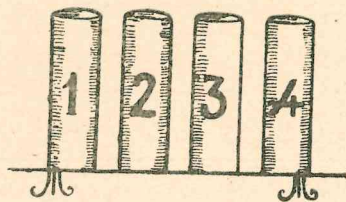
Si riapre infine il cilindro di carta e si mostra vuoto.

Giuoco misteriosissimo che chiunque può eseguire facilmente. Completo . . . . L. 35

N. 15 *LE QUATTRO CARTE INSEPARABILI*

Da un mazzo di carte comuni togliete quattro carte uguali, per esempio i quattro due, tre ecc. e disponetele su un tavolo in posizione verticale poggiandole su alcuni libri o altro. Sopra ogni carta soprapponetene tre prese casualmente dal mazzo; pregate il pubblico di dirvi un numero compreso fra uno e quattro e lasciate il pacchettino di carte corrispondente al numero dettovi, ritirando gli altri pacchettini che comprenderete nel mazzo. Ordinate allora alle tre carte uguali comprese nei tre pacchettini che avete ritirati di ragg'ungere il pacchettino rimasto sul tavolo; difatti sfoglierete una ad una le carte del mazzo e farete costatare al pubblico che le carte non vi sono. Mostrerete allora le quattro carte del pacchettino rimasto sul tavolo ed ivi troverete le quattro carte nuovamente riunite. Il pubblico ha l'idea di assistere non ad un giuoco ma ad un piccolo miracolo tanto appare misterioso ed inesplicabile.

Giuoco indicatissimo per salotto, facile ed originale . . . L. 15
L'istruzione soltanto . . . . . . » 3

N. 16 *I TUBI MISTERIOSI*

Presentate due grossi tubi elegantemente decorati e rientranti l'uno nell'altro. Dopo di averli fatti vedere successivamente vuoti, passandovi attraverso il braccio, cominciate ad estrarre con la massima rapidità ora dall'uno ora dall'altro dei tubi, una quantità di oggetti svariati che appoggerete sul tavolo o sulla spalliera di una sedia chiudendo lo spettacolo con un effetto grandioso.

Dai tubi che lo Studio Magico Romanoff spedisce, si possono produrre i seguenti oggetti: 12 grandi bandiere, una quantità di nastri, 6 lanterne accese, dei mazzolini di fiori che si regaleranno alle signore e signorine, uccelli, ecc.

Il prezzo di questo ingegnosissimo apparecchio è largamente compensato dai vari giuochi sorprendenti che si possono ottenere.

Prezzo dei soli tubi preparati . . . . . L. 35

N. 17 VIAGGIO INVISIBILE DELLA BACCHETTA MAGICA

La bacchetta viene avvolta alla presenza del pubblico con un

foglio di carta velina. Si fa constatare la solidità della bacchetta battendola contro il tavolo.

In un attimo la bacchetta scomparisce, e nelle vostre mani non resta che l'involto di carta che lacerate e butterete via. Estrarrete infine la bacchetta dal vostro gilet.

Giuoco molto raccomandato come introduzione di spettacolo L. 10

N. 18 LA MONETA E IL GOMITOLO

Sul tavolo avrete un grosso gomitolo. Chiedete una moneta e fatela contrassegnare per riconoscerla; quindi fatela sparire, ordinandole di passare invisibilmente nell'interno del gomitolo. Svolgete infatti il gomitolo e all'ultima estremità troverete legata la moneta fatta sparire poco prima. Nessuno scambio di gomitolo, di facile esecuzione e di effetto straordinario.

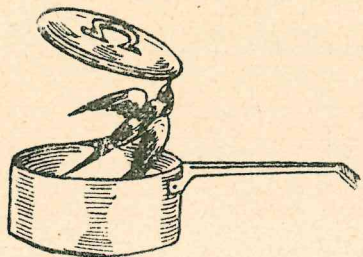
Questo giuoco si può anche eseguire con un anello prestato.

Completo con sparizione della moneta o dell'anello, ed apparecchio . . . . L. 20

N. 19 FAZZOLETTO DI SETA CHE SCOMPARE

Prendete un fazzoletto di seta e dite che esso è composto di una materia diversa dagli altri avendo la facoltà di evaporare fra le vostre mani. Possibile? dirà qualcuno fra i presenti. Cominciate allora ad accarezzare il fazzoletto tra le mani, facendolo rimpicciolire gradatamente, fino a farlo disperdere nella atmosfera, poichè aperte le mani le fate vedere vuote. È un giuoco graziosissimo indispensabile in molti altri giuochi. Completo con fazzoletto . . . L. 12

N. 20 LA CASSERUOLA INFERNALE

Mostrate una elegante casseruola vuota, entro la quale rompete due uova, mescolandole con un po' di spirito. Date fuoco a quest'ultimo e quando il fuoco si eleverà coprite per pochi istanti la casseruola. Indi, toltone il coperchio, voleranno fuori dalla casseruola due uccelli portando al collo degli anelli o altri piccoli oggetti prestati in antecedenza dal pubblico. Al posto degli uccelli si possono far trovare dei mazzolini di fiori. Questo giuoco è accolto sempre con entusiasmo specialmente se la sala è frequentata da signore e bambini.

Articolo elegantemente confezionato . . . L. 50

N. 21 LE CARTE ASCENZIONNELLE

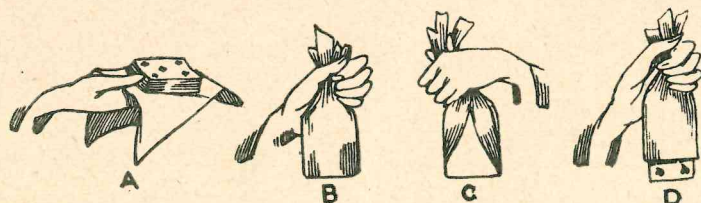
Questo meraviglioso giuoco può eseguirsi sia in salotto che in palcoscenico. Da un mazzo di carte ne fate scegliere tre e dopo averne fatto prendere nota, le fate mescolare con le altre. Riprendete il mazzo con la mano sinistra tenendolo in basso, mentre girate la mano destra intorno ad esso e in tutte le direzioni e ciò per dimostrare l'inesistenza completa di fili o preparato di sorta. Alzate quindi la vostra mano destra a circa 70 centimetri dal mazzo e ordinate alla prima carta scelta di sollevarsi. Subito la carta si innalzerà raggiungendo la vostra mano destra pronta a riceverla. Dopo averla mostrata al pubblico, continuate nello stesso modo a fare sollevare le altre due. Potete infine consegnare il mazzo di carte al pubblico per convincerlo che non vi è alcun preparato.

Questo giuoco è assai indicato per quei dilettanti che vogliono distinguersi in società.

Completo . . . . L. 15

La spiegazione soltanto . . . . . . » 2,50

N. 22 PIACEVOLISSIMA E MISTERIOSA PENETRAZIONE

Questo è uno dei giuochi migliori per società e riesce ancor più sorprendente perchè eseguito fra un cerchio di persone, nessuno arriva mai a poterne intuire il segreto.

Dopo aver fatto scegliere da un pacchetto una carta e fattala rimettere fra le altre, si fanno mischiare. Chiedete in prestito un fazzoletto ed avvolgetevi il pacchettino di carte.

Tenendo il fazzoletto per i capi ed agitando un pò la mano si vedrà la carta scelta penetrare il fazzoletto stesso e cadere per terra.

Sia le carte che il fazzoletto si potranno dare ad esaminare anche dopo eseguito il giuoco.

Completo . . . . L. 8

N. 23 LA CARTA ELETTRICA

Questo giuoco lo raccomandiamo in particolar modo per la sua originalità. Coprite con un fazzoletto una qualsiasi carta scelta dal

pubblico e collocatela entro un bicchiere ricolmo d'acqua. Togliete quindi il fazzoletto che consegnerete al pubblico per farlo esaminare e mostrerete il bicchiere perfettamente trasparente senza la carta che sarà scomparsa.

Incomprensibile... misterioso . . . . . L. 4

N. 24 BASTA ! ! !

Da un pacchetto di carte fatene scegliere una ad uno spettatore, fate rimettere la carta fra le altre e mischiate per bene il pacchetto. Contate le carte una ad una sul tavolo ed in qualsiasi momento, che la persona che in precedenza scelse la carta, vi ordinerà di fermare, vi troverete ad avere fra le mani proprio la carta scelta.

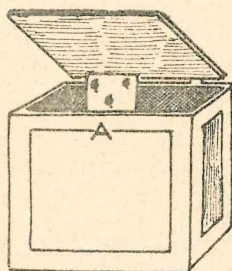
Originale e piacevolissimo esperimento.

Il mazzo di carte speciali. . . . . . L. 9

L'istruzione soltanto . . . . » 2

N. 25 UN COMANDO MILITARE

Fate scegliere da un mazzo tre carte. Indi mischiate le tre carte per bene con le altre, gettando l'intero mazzo dentro un'elegante cassetta che mostrerete vuota e scevra di qualsiasi preparato. Comandate alla prima carta di uscire dalla cassetta, essa con grande meraviglia

si presenterà automaticamente e con molta grazia sul bordo della cassetta. Prendete questa carta e la fate esaminare. Al vostro comando anche la seconda carta verrà fuori come la prima e dopo averla presa chiudete la cassetta come se il giuoco fosse terminato. Si vedrà allora la terza carta che in segno di protesta, solleva da sè a più riprese, il coperchio della cassetta in modo che voi, accorgendovene, aprite la cassetta e completate l'apparizione della terza carta che fingete di avere dimenticata.

Effetto grandioso e di facile esecuzione.

Completo . . . . L. 50

N. 26 DADI DEL PRESTIGIATORE

Indispensabili in tutti i giuochi di società. Gettati sopra un vassoio dànno il numero che voi desiderate. Infallibili, perfetti sotto tutti i rapporti.

La serie completa di 6 dadi . . . . L. 20

Un solo dado . . . . » 4

N. 27 LE 40 CARTE INDOVINATE

Consegnate agli spettatori un mazzo di carte comuni, fatele esaminare e mescolare. Posate il mazzo di carte sul tavolo col dorso all'insù, e prendendo le carte una alla volta, le nominate ad alta voce. Il pubblico crederà assistere ad un miracolo, mentre la trovata è nuova ed originalissima.

Il giuoco completo. . . . . . . L. 9

L'istruzione soltanto . . . . . . » 2,50

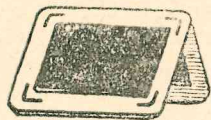
N. 28 UNA STRANA PARTITA A CARTE

Questo giuoco che non richiede alquanta destrezza è consigliabile a tutti quei dilettanti che vogliono ben distinguersi in Società. Fate scegliere e mescolare nel mazzo tre carte da giuoco ed affidate il pacchetto ad un signore. Fate poi esaminare una spatola di legno; ritirata quest'ultima, collocatevi nel centro della sala, assumendo la posizione di un giocatore. Invitate allora il signore a lanciare il mazzo di carte contro la spatola e con sorpresa di tutti afferrerete nel modo più misterioro le tre carte scelte.

Gran giuoco da salotto . . . . . . L. 35
L'istruzione soltanto . . . . . . » 5

N. 29 LE LAVAGNE STREGATE

Mostrate due piccole lavagne comuni, pulitele bene con un panno e dopo ciò avvolgetele con un foglio di carta. Infine le legate in croce con un nastro facendo anche, se volete, far suggellare i nodi. Fate scrivere a tre spettatori tre numeri di diverse cifre su di un

foglio di carta, e ad una quarta persona fate eseguire la somma.

Pregate quindi la persona che tiene le lavagne di svolgerle in presenza di tutti. In una di esse si leggerà chiaramente la somma corrispondente ai numeri scritti.

Giuoco di grande effetto
Completo con due lavagnette speciali. . . L. 25

N. 30 MISTERIOSO VIAGGIO DI UN DADO

Prendete un'elegante cassetta di legno divisa in due compar-

timenti aperti dalla parte superiore, e ciascun munito di un piccolo sportello da tenerlo chiuso o aperto a secondo dello svolgimento del giuoco. I due scompartimenti sono contrassegnati con i numeri 1 e 2.

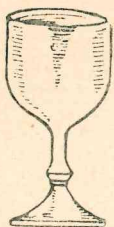
Mostrate dopo un grosso dado massiccio di dimensioni tali da entrare in ciascun dei due scompartimenti. Deposti i due oggetti sul tavolo, farete vedere un cappello vuoto che poggerete sopra un secondo tavolo, con l'apertura in alto.

Riprendete il dado e introducetelo nel primo scompartimento della cassetta, da dove lo toglierete tosto per introdurlo nel secondo scompartimento ed infine dentro il cappello e ciò per mostrare al pubblico che il dado va esattamente sia nei due scompartimenti che nel cappello.

Riprendete il dado e introducetelo nel primo scompartimento della cassetta chiudendo lo sportello. Ordinate al dado di sparire e contemporaneamente date una scossa alla cassetta come per fare scivolare internamente il dado nel secondo scompartimento. Riaprite nuovamente lo sportello dello scompartimento in cui era stato introdotto il dado facendolo vedere vuoto. Qualcuno degli spettatori convinto di avere compreso il trucco, vi chiede di aprire anche il secondo scompartimento. Voi allora fingendovi imbarazzato, chiudete lo sportello del primo scompartimento e facendo nuovamente l'atto di far scivolare il dado nel primo scompartimento, aprite lo sportello del secondo scompartimento che farete vedere pure vuoto. A questo punto il pubblico convinto maggiormente di avere scoperto il trucco, ridendo e con aria alquanto soddisfatta vi dirà di aprire insieme i due sportelli. Voi fingendovi assai imbarazzato ed incerto, aprite i due sportelli contemporaneamente mostrandoli entrambi vuoti completamente. Dall'interno del cappello infine, estrarrete il dado che potete nuovamente dare ad esaminare.

Giuoco meraviglioso e di effetto sicuro. Elegante scatola artisticamente decorata e dado speciale . . . . . L. 50

N. 31 L'INCHIOSTRO DEL DIAVOLO

Mostrate un bicchiere d'inchiostro e per convincere gli astanti della buona qualità dell'inchiostro, intingetevi diverse volte una penna nuova e fate scrivere a diversi spettatori. Immergetevi dentro una carta da giuoco che ritirerete tosto tinta di inchiostro ed infine senza tanti preamboli avvicinatevi ad una signora o signorina che abbia possibilmente un abito chiaro e versate il contenuto del bicchiere sull'abito. Miracolosamente l'inchiostro si sarà trasformato in una pioggia d'oro o in tanti fiorellini dai variopinti colori o in altro.

Graziosissimo scherzo che procura sempre grande ilarità. Infallibile, misterioso . . . . L. 12

N. 32 LA METEPSICOSI DELLA SCIENZA DI PITAGORA E IL FUOCO MATEMATICO

Fate scrivere da tre spettatori tre numeri di due cifre su di un foglio di carta, a da una quarta fate sommare i detti numeri. Dopo

avere resa nota detta somma a tutti gli spettatori, mostrate un giornale aperto per tutta la sua larghezza e datelo a tenere per i due capi superiori a due spettatori. Accendete allora una sigaretta ed avvicinate il fuoco in alcuni punti del giornale Subito si vedrà il giornale bruciare propagando il fuoco in diverse direzioni e formando la somma ottenuta dai tre numeri.

Facile e di grande effetto. La spiegazione . . L. 3

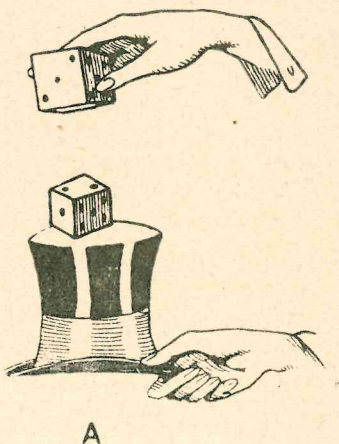
N. 33 IL DADO PASSA PER TUTTO

Mostrate un dado e fatelo liberamente esaminare agli spettatori.

Appoggiate il dado su di un cappello e copritelo con un fodero.

Al vostro comando il dado attraverserà il cappello e cadrà per terra. Tolto difatti il fodero lo mostrerete dall'interno onde far constatare che è perfettamente vuoto.

Giuoco oltremodo sorprendente raccomandato ai dilettanti. Completo L. 12

A

N. 34 I QUATTRO ASSI CAMBIATI IN TRE

Mostrate i quattro assi di un pacchetto di carte, aperte a ventaglio, chiudetele e fatevi soffiare sopra da una persona.

Riaperte le carte, si saranno misteriosamente trasformate in quattro tre.

Nessuna sostituzione. Il giuoco completo . . L. 3

N. 35 IL PIEDISTALLO INCANTATO

Dopo aver fatto esaminare agli spettatori un piccolo piedistallo, in un apposito cerchietto, saldato alla sommità di esso, ponete una pallottolina di stoffa.

Coprite quindi con il coperchio ed ordinate alla pallina di partire immediatamente e di raggiungere altro posto.

Togliete difatti il coperchio che mostrerete anche dall'interno, e la pallina sarà nel modo più misterioso sparita.

Giuoco graziosissimo . . . . L. 12

N. 36 IL MAZZO DI CARTE AMERICANE

Indispensabile per la scelta forzata di una carta. Con questo mazzo si fanno prima vedere le carte una differente dall'altra, facendole passare sotto gli occhi del pubblico. Si fa tagliare ad un qualsiasi punto da uno spettatore e infallibilmente la carta scelta sarà quella forzata. Ciò avviene istantaneamente e non richiede alcuna destrezza.

Il mazzo di carte speciali. . . . . . L. 10
L'istruzione soltanto . . . . . . » 3

N. 37 I TRE CORALLI INCANTATI

Mostrate tre coralli di legno attraversati per tutta la loro lunghezza da un foro. Infilate i tre coralli in due nastri e legateli per bene dando a tenere l'estremità dei nastri ad uno spettatore. Nel modo più misterioso voi estrarrete i tre coralli lasciando intatti i due nastri. Bellissimo articolo raccomandato in tutte le famiglie . L. 6,50

N. 38 I TURACCIOLI MAGICI

Presentate un piccolo scatolo, il quale internamente contiene dei turaccioli e fate contare il numero di essi.

Chiuso lo scatolo, vi soffiate sopra e come per incanto il numero dei turaccioli sarà diminuito.

Nessun doppio fondo, il principio è assai nuovo e incomprensibile.

Ingegnoso e di grande effetto . L. 5

N. 39 BORSA A TRASFORMAZIONE

Si tratta di una elegantissima borsa di velluto, isolata da un lungo manico. Oggi è uno degli apparecchi più usati in magia. Il pubblico da sè introduce nella borsa quegli oggetti che voi richiedete per l'esecuzione di qualsiasi giuoco.

Appena introdotti, senza essere per nulla toccati, detti oggetti spariscono, oppure vengono trasformati con altri completamente diversi.

Tali trasformazioni controllate da apposito meccanismo, fanno sì che il pubblico non può capacitarsi come esse avvengano.

Articolo indispensabile, molto raccomandato tanto agli artisti che ai dilettanti . . . . L. 50

N. 40 IL RAPIDO

Con grande facilità voi sarete in grado di eseguire diverse apparizioni e sparizioni di oggetti, come monete, sigarette, fazzoletti e tanti altri, con la massima naturalezza, provvedendovi di questo speciale apparecchio.

Utilissimo agli appassionati di manipolazioni . . L. 6

N. 41 UNA ZECCA ORIGINALE

Presentate una elegante e grande pinza, simile a quella che si usa in cucina per prendere i tizzoni di carbone.

Con detta pinza avvicinatevi ad una persona e fate le finte di acchiappare dalla tasca o dalla borsetta una moneta, difatti si vedrà alla sommità della pinza una moneta. Tenendo la pinza con la vostra destra, fate l'atto con la sinistra di prendere la moneta e serrarla nel pugno, il pubblico sarà convinto di ciò non vedendo più la moneta; aprite immediatamente la mano e la moneta sarà sparita.

Facile e graziosissimo giuoco . . . . . L. 8

N. 42 IL DADO EXCELSIOR

NOVITA'

Mostrate un dado di legno massiccio e per convincere gli spettatori della verità di quanto dite, battete con un martello alcuni colpi sul dado. Fatevi prestare un cappello e ponetevi il dado nell'interno onde far constatare che il dado va esattamente dentro il cappello. Indi ritirate il dado dal cappello e introducetelo dentro un fodero di legno aperto da tutti i lati in modo che il dado resterà sempre alla vista del pubblico. Coprite per un istante il fodero con un foulard

trasparente e al vostro comando il dado misteriosamente scomparirà per ritrovarsi dentro il cappello. Tolto il fazzoletto mostrerete il fodero perfettamente vuoto.

Articolo molto raccomandato.

Completo . . . . L. 45

N. 43 CERCATE LA MUCCA

Con questo apparecchio che potete occultare in una tasca, imiterete fedelmente la voce della mucca destando in una comitiva di amici o in un salotto la più grande curiosità ed ilarità.

L'apparecchio . . . . L. 5

N. 44 LA CARTA TRASFORMISTA

Mostrate una qualsiasi carta da giuoco a due facce; da una faccia sta, per esempio, un tre di picche e dall'altra un quattro di cuori. Ritornate a mostrare la carta delle due facce ed essa si sarà trasformata in asso di picche da un verso e 6 di cuori dall'altro. Nessuna sostituzione di carte. Graziosissimo giuoco.

Completo . . . . L. 2

N. 45 IL SACCO MISTERIORO

Prendete un piccolo sacco, nel quale gettate un uovo nell'interno, per farlo sparire immediatamente convincendo il pubblico, col mostrare il sacco vuoto in tutti i sensi, e col fare affondare nello interno le mani a diverse persone per assicurarsi che l'uovo non esiste più. Malgrado ciò, farete apparire l'uovo.

Questo giuoco interessantissimo, è di grande effetto. perchè si eseguisce in mezzo al pubblico.

Completo L. 15

N. 46 MISTERIOSA MOLTIPLICAZIONE

Fate contare alcune monete sopra una guantiera, quindi le versate nelle mani di uno spettatore. Chiedete ad altra persona di dire un numero e prendere altrettante monete, facendo raggiungere alle altre che la persona tiene serrate in pugno.

Giuoco bellissimo che si eseguisce in mezzo al pubblico facendo vedere le mani perfettamente vuote in ogni momento che si svolge il giuoco.

Molto raccomandato per salotto . . . . L.' 15

N. 47 SIGARETTA EVAPORATA

Prendete una sigaretta accesa con la vostra destra e serratela nella sinistra, aprite tosto le mani e la sigaretta sarà nel modo più misterioso sparita.

L'apparecchio . . . . L. 4,50

N. 48 IL MAZZO DI CARTE SORPRENDENTE

Con queso mazzo siete in grado di eseguire una infinità di giuochi senza alcuna abilità. 1. Una carta scelta e mescolata nel mazzo da uno spettatore, viene immediatamente da voi ritrovata. 2. diverse carte scelte nel mazzo dallo stesso spettatore, possono essere da voi ritrovate ad una ad una, tenendo il mazzo dietro la schiena ecc.

IMPORTANTE: Un solo mazzo di carte, e nessuno scambio della stesse. Indispensabile e raccomandato a tutti. . L. 10

L'istruzione soltanto . . . . . . L. 2,50

Non si accettano commissioni se non accompagnate da una metà dell'importo. Per qualsiasi informazione accludere francobollo per la risposta.

N. 49 IL SOLE E LA LUNA

Mostrate due fazzoletti di seta di diverso colore e con le forbici tagliateli nel centro formando due piccoli cerchi.

Sovrapponete il cerchietto di un fazzoletto sull'altro e viceversa e con un fiammifero date fuoco; appena soffocata la fiamma aprite la mano e mostrate i due fazzoletti intatti, l'uno però porterà ben cucito il cerchietto dell'altro e viceversa. Ritornate indi ad unire i due fazzoletti, formatene una pallottola che subito svolgerete per mostrare i due fazzoletti ritornati allo stato primiero. Si può anche eseguire con carta velina.

Originale e graziosissimo giuoco completo con fazzoletti di seta L. 25

Con fogli di carta velina . . . . . . L. 6

N. 50 LEGATURA GIAPPONESE

Date ad esaminare agli spettatori due cerchi e due pezzi di corda. Consegnate i cerchi ad uno spettatore e intanto con la corda vi fate legare solidamente i due pollici delle vostre mani in modo di rendere impossibile il separarle. Così legato vi metterete in un lato della sala e invitate la persona che è in possesso dei due cerchi di lanciarli verso di voi uno alla volta. Incredibile a dirsi, nonostante che i pollici siano ben legati ed uniti, i cerchi passeranno liberamente entro le vostre braccia. Il giuoco si può ripetere quante volte lo si desidera facendo sempre constatare al pubblico come i vostri pollici siano ben legati.

L'apparecchio completo con due cerchi . . . L. 12

N. 51 TINTORIA ISTANTANEA

Tre fazzoletti bianchi vengono introdotti in un tubo formato con un foglio di carta comune. Spingendo fuori dalla parte opposta con

la bacchetta i fazzoletti si trasformano in colori diversi. L'effetto è quanto mai grazioso e facile e può essere eseguito da qualunque dilettante. Completo . . . . . . L. 35

N. 52 L'ANELLO SPARITO

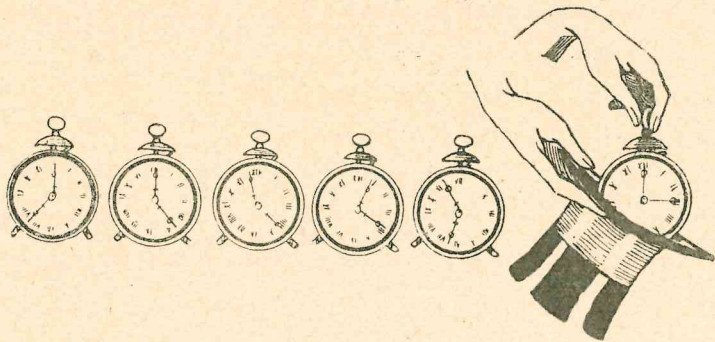
Fatevi prestare un anello e ponetelo nel centro di un fazzoletto che farete prima visitare dal pubblico.

Facendo tenere il fazzoletto contenente l'anello ad uno spettatore, al vostro comando svolgerete il fazzoletto e l'anello sarà sparito.

IMPORTANTE: Il giuoco si eseguisce nel mezzo di una sala, lungi da tavole, sedie ecc.

Il sistema è nuovo ed originale. Completo . . L. 6

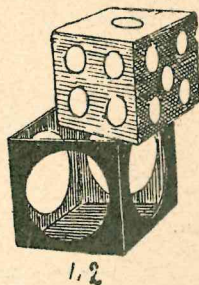
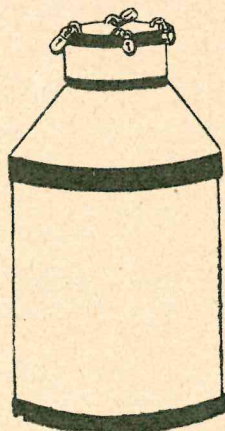
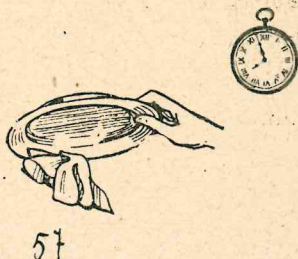
N. 53 APPARIZIONE DI SEI OROLOGI

Fatevi prestare un cappello e dall'interno di esso estrarrete 6 grandi orologi a sveglia destando la più grande sorpresa ed ilarità.

Completo con 6 orologi speciali . . . . L. 100
Con soneria . . . . » 250

N. 54 IL GIORNALE STRACCIATO E RIAGGIUSTATO

Mostrate un mezzo foglio di un qualsiasi giornale; stracciatelo in moltissimi pezzi. Facendo vedere sempre le mani perfettamente vuote, ricomporrete i pezzi di carta, mostrando il giornale nuovamente sano.

Giuoco di grandissimo effetto e di facile esecuzione. Completo L. 5

Ogni giuoco viene accompagnato da una dettagliata spiegazione.

N. 55 *L'IMBUTO MAGICO*

Mostrate un comune imbuto di latta elegantemente decorato e vantatene le speciali qualità magiche. Direte che trovandovi in aperta campagna e privo di acqua, comandate al vostro imbuto di fornirvi dell'acqua ed immediatamente ne avrete in quantità. Difatti comincerà a scorrere dall'imbuto dell'acqua che berrete alla presenza degli spettatori. Nessuna sostituzione dell'imbuto.

Giuoco di effetto sicuro . . . . . . L. 12

N. 56 LA CANDELA MEFISTOFELICA

Mostrate una candela accesa che spegnerete ed avvolgerete in un foglio di carta dandola a tenere ad uno spettatore. Indi mostrate un foulard che carezzerete fra le vostre mani fino a farlo scomparire. Stracciate il foglio che contiene la candela e fra la meraviglia generale degli spettatori, al posto della candela, troverete il foulard fatto precedentemente sparire. Gran giuoco per salotto.

Completo con tutti gli accessori . . . L. 20

N. 57 *PIATTO E FOULARD*

Dopo aver mostrato un comune piatto da tavola lo adagerete capovolto su di un tavolo o sedia.

Mostrate quindi un fazzoletto che farete sparire nel modo più misterioso. Dopo aver fatto vedere le mani perfettamente vuote sollevate il piatto e sotto di esso troverete il fazzoletto fatto precedentemente sparire.

Giuoco di effetto sicuro e sorprendente.

Completo . . . . L. 18

N. 58 IL MAZZO DI CARTE PORTENTOSO

Con questo preziosissimo mazzo di carte si possono eseguire dei giuochi veramente strabilianti, come per esempio: dopo aver fatto esaminare il mazzo delle carte, lo consegnerete ad una qualsiasi persona, pregandola di far liberamente scegliere una carta ad altra persona; fatevi quindi consegnare il mazzo di carte e fate rimettere la carta scelta fra le altre che mischierete o farete mischiare per bene. Ciò fatto, tenendo il mazzo delle carte con la mano sinistra, con la destra, senza alcuna esitazione, prenderete una carta dal mazzo, la quale infallibilmente sarà quella scelta precedentemente dalla persona.

Giuoco assai interessante e divertente . . . L. 12

La sola spiegazione . . . . . . » 2,50

N. 59 MISTERIOSO VIAGGIO DEL FUMO

Mostrate un elegante vaso di cristallo trasparente che coprirete con un piattello. Coprite il tutto con un fazzoletto. Pregate un fumatore di lanciare alcune boccate di fumo in direzione del bicchiere e dopo qualche istante, sollevate il fazzoletto e con sorpresa, il vaso sarà pieno di fumo.

La sola spiegazione . . . . L. 2

N. 60 DOVE È ANDATA LA MONETA?

Adagiate sopra un cartoncino una moneta da dieci centesimi e copritela con un grosso anello.

Pronunziate le parole uno... due... tre e come per incanto la moneta sarà sparita.

Graziosissimo giuoco che anche un bambino a 6 anni potrà eseguire con molta facilità.

Completo . . . . L. 3,50

N. 61 LA TORTURA GIAPPONESE

È questa un'illusione facile, di effetto grandioso e poco ingombrante. Fate esaminare al pubblico due tavole cernierate *(vedi illustrazione)* e forate da tre fori. Quindi invitate una persona e imprigionatela con la testa ed i polsi attraverso i fori, rendendola nella impossibilità assoluta di liberarsi. Davanti al paziente viene posto un paravento, e dopo pochi secondi egli si presenterà al pubblico libero e sorridende, lasciando intatto l'apparecchio che può essere minutamente esaminato. Magnifico apparecchio, che agisce automaticamente.

Completo con sostegno . . . . . . L. 200

La sola tortura . . . . » 100

N. 62 PRODUZIONE DI UOVA

Dopo aver mostrato un fazzoletto comune, lo stendete davanti al vostro corpo e ne unite insieme gli angoli in modo da formare una specie di borsa. *(vedi illustrazione)* Scuotendo leggermente detto fazzoletto voi fate apparire un uovo. Lo lasciate cadere entro un cappello che vi farete prestare dal pubblico. Ripetendo l'operazione per altre volte ancora, farete apparire altre uova.

Infine fate sparire dal cappello le uova facendo vedere quest'ultimo vuoto, oppure facendovi apparire in luogo delle uova dei mazzolini di fiori che distribuirete alle signore.

Giuoco grazioso e facile . . . . . . L. 18

N. 63 UN CAPPELLO D'ECCEZIONE

Chiedete in prestito un cappello dal quale estrarrete una quantità di palle di stoffa dai variopinti colori, destando grande meraviglia e producendo un grande effetto *(vedi illustrazione)*.

Sei palle speciali . . . . L. 30

La dozzina . . . . » 50

N. 64 UN UCCELLO VIVO CHE APPARE DENTRO UNA LAMPADINA ELETTRICA ACCESA

Sta sul vostro tavolo una comune lampadina elettrica accesa che inviterete il pubblico ad esaminare attentamente. Togliete da una gabbia un uccello e imprigionatelo entro un fodero di carta. Al vostro tre l'uccello comparirà dentro la lampadina che romperete con un martello mettendo in libertà l'uccello che subito volerà. Disfatto il fodero si troverà vuoto nell'interno. (*vedi illustrazione*).

Novità assoluta. Facile e di grande effetto.

Completo . . . . L. 300

N. 65 *IL BIDONE MAGO*

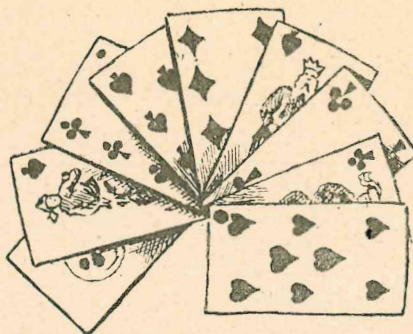
Questa sensazionale illusione produce un effetto veramente sorprendente. Mostrate un grande bidone (*vedi illustrazione*) costruito in lamiera zincata e saldato da tutte le parti; esternamente è pitturato in rosso mentre l'interno è lasciato grezzo. Un apposito coperchio serve a chiudere ermeticamente il bidone quando l'artista vi sarà dentro. Quattro sbarre cernierate sono in giro al coperchio e vengono incastrate negli occhielli corrispondenti al bidone e trattenute da quattro lucchetti. All'inizio dell'esperimento invitate diversi spettatori a volere minuziosamente osservare sia il bidone che il coperchio e i lucchetti; il più esigente spettatore non potrà mai scoprire il trucco. Appena l'artista sarà rinchiuso nell'interno e il bidone sarà chiuso e fermato con i lucchetti dando le chiavi agli spettatori, verrà posto davanti al bidone un paravento comune, e in un attimo, l'artista si presenterà al pubblico lasciando il bidone perfettamente vuoto. Gli spettatori potranno ritornare ad esaminare il bidone.

Lavorazione accuratissima. Funzionamento perfetto e garantito.

L. 500

N. 66 *GRADUALE DIMINUÌZIONE E SPARIZIONE DI UN MAZZO DI CARTE DA GIUOCO*

Prendete un mazzo di carte fra le vostre mani, e lo riducete metà della sua grandezza, continuando gradatamente a ridurlo ad una terza parte, poscia ad una quarta, fino a farlo sparire completamente.

Effetto bellissimo L. 15

N. 67 FAZZOLETTI SPECIALI PER PRESTIGIATORI

In seta giapponese, sottilissima, nei colori bianchi, rossi verdi, bleu, gialli. Prezzo per fazzoletto . . . . . L. 3
6 Fazzoletti assortiti . . . . » 15
12 Fazzoletti assortiti . . . . » 27

N. 68 *LA SCATOLA DÌ FIAMMIFERI E LA CARTA MISTERIOSA*

Dopo aver mostrata una carta da giuoco soffiatevi sopra, ed istantaneamente essa si trasformerà in una scatola di fiammiferi.

Nessuna sostituzione. effetto meraviglioso. . . L. 2

In alcune scuole Americane, i giuochi di prestigio hanno servito d'insegnamento oggettivo per i bambini ottenendo un rendimento assai lusinghiero.

N. 69 LA PALLA AL COMANDO

È attraversata da una cordicella e sale e scende a volontà. Facile e graziosissimo . . . . . . L. 4

N. 70 L'ASTUCCIO DEI MIRACOLI

Da un pacchetto di carte comuni fatene prendere una a caso che farete tagliare in piccoli pezzettini. Togliete uno dei pezzettini e datelo a tenere ad uno spettatore. I rimanenti pezzettini verranno posti dentro l'astuccio, al vostro 1 - 2 - 3 riaperto l'astuccio, con grande stupore degli spettatori, si troverà la carta nuovamente sana e mancante di un solo pezzettino, che sarà precisamente quello tolto precedentemente.

Giuoco di effetto sorprendente e di facile esecuzione.

L'astuccio serve per una infinità di giuochi - apparizioni - sparizioni - sostituzioni . . . . L. 7,50

N. 71 IL SIGARO VOLANTE

Offrite un sigaro ad un amico e mentre questi allunga la mano per prenderlo, il sigaro sparisce come per incanto. L. 3,50

Tipo extra lusso . . . . L. 4,—

N. 72 IL LEGACCIO D'AMORE !!

Astuccio in treccia che infilato in un dito non si leva più, anzi più si tira, più si stringe. In una estremità ponete il vostro dito, e nell'altra farete apporre quello ad una signorina.

Il più grazioso intreccio amoroso. Per levarlo bisogna spingere indietro e levarlo lentamente . . . . . L. 1

N. 73 LE CARTE DELL' INDOVINO

Predicono l'avvenire, dànno i numeri del lotto - della tombola - della lotteria - vi diranno quando sposerete e quanti figli avrete.

Completo con l'istruzione . . . . . . L. 3

N. 74 LA PALLINA E L'ANELLO

Date ad esaminare una pallina di legno ed una bacchetta la quale attraversa da una parte all'altra la pallina.

Infilate la pallina nella bacchetta, coprite il tutto con un fazzoletto e date a tenere ad uno spettatore

Chiedete quindi un anello in prestito ed avvolgetelo in un fazzoletto. Al vostro comando l'anello sparirà dal fazzoletto e si ritroverà al posto della pallina che naturalmente sarà anch'essa scomparsa.

Gran giuoco da salotto. Completo . . . L. 15

N. 75 UNA SPARIZIONE SENSAZIONALE

Formate in presenza del pubblico un cono con un foglio di carta, ed in esso introducete un fazzoletto spingendolo in basso con la bacchetta magica; chiudete il cono e consegnatelo ad uno spettatore.

Al vostro comando il fazzoletto sparisce dal cono, che senza essere più da voi toccato viene svolto dallo stesso spettatore, che con grande sorpresa non vi troverà più il fazzoletto. Nessuna sostituzione.

Giuoco raccomandato nei giuochi con fazzoletti. Completo L. 18

N.76 IL DADO STREGATO

ULTIMA NOVITA'

Mostrate un comune dado forato nel mezzo ed attraversato da un nastro da parte a parte.

Il dado verrà introdotto in una custodia di legno anch'essa forata ai lati ed attraversata dal nastro.

Malgrado tutte le precauzioni il dado viene estratto dalla custodia lasciando intatto il nastro nella custodia stessa.

Incomprensibile!! Misteriosissimo.

Tipo corrente	. . . . . .	L. 20
» di lusso	. . . . . .	» 40

Sia le commissioni di poca entità che le importanti vengono trattate con la medesima cura e sollecitudine.

N. 77 UNA FOTOGRAFIA SENZA LA MACCHINA FOTOGRAFICA

Trovandovi fra una comitiva di signore e signorine, scommettete di fare ad una di loro la fotografia servendovi di alcuni cartoncini perfettamente bianchi e senza alcuna macchina fotografica.

Nessuno presterà fede alle vostre parole e sfide ne riceverete ad oltranza. Stabilirete allora a quale signora o Signorina farete la fotografia, e consegnatele allora uno dei cartoncini bianchi pregandola di volerlo tenere ben serrato fra il palmo delle mani in modo che si possano sviluppare le calorie necessarie per ottenere la fotografia.

Lasciate trascorrere qualche minuto e ritirate il cartoncino che mostrerete a tutta la comitiva e alla interessata stessa, e da tutte riceverete delle entusiastiche acclamazioni, trovando la fotografia perfettamente rassomigliante all'originale.

Giuoco raccomandato per salotto. Completo . . L. 5

N. 78 GRAZIOSA TRASFORMAZIONE DI UN FAZZOLETTO IN UNA PALLA DA BIGLIARDO

Dopo aver mostrato un fazzoletto di seta, lo carezzate fra le vostre mani fino a farlo scomparire completamente per trasformarsi in una bellissima palla da bigliardo.

La palla speciale e il fazzoletto di seta . . L. 8

N. 79 GRADUALE DIMINUIZIONE E SPARIZIONE DI UNA PALLA DA BIGLIARDO

Accarezzando una palla, la ridurrete metà del suo diametro, riducendola ancora più piccola, fino a farla svanire dalle mani.

Giuoco graziosissimo e di facile esecuzione . . L. 6

N. 80 FLUIDO MAGNETICO

IL PIÙ GRANDE SUCCESSO DEL GIORNO

Gela - Sorprende - Diverte - Mette il buon umore

Questo meraviglioso prodotto, al contatto del calore abbassa la temperatura a molti gradi di freddo, più il calore è forte e più il freddo diventa intenso.

Si versa su di una sedia di legno, impagliata o imbottita, e vi si fa sedere la persona alla quale si vuol fare lo scherzo. Prodotto assolutamente inoffensivo, non macchia e non brucia. Ogni bottiglia serve per sei volte . . . . L. 3

N. 81 LA MONETA RADIO

Mostrate una comune moneta e solo passandola da una mano all'altra, sparisce istantaneamente, senza lasciare alcuna traccia.

Giuoco raccomandato ai Sigg. dilettanti. La moneta speciale. L. 2,50

N. 82 SPARIZIONE DI UN BICCHIERE PIENO DI LIQUORE

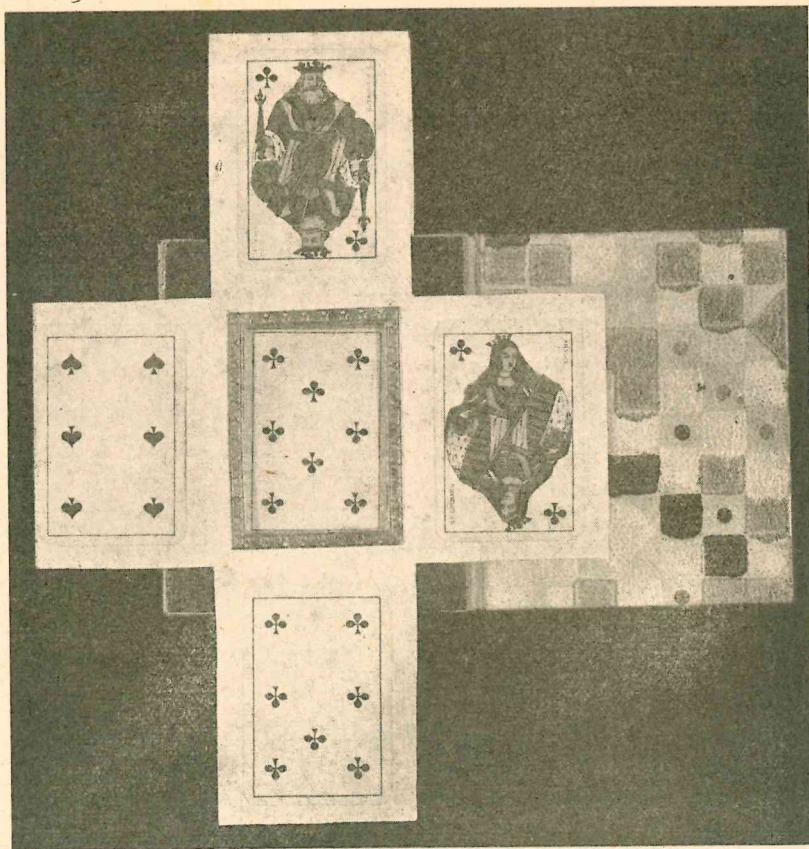
Mostrate un bicchiere e alla presenza degli spettatori riempitelo di un qualsiasi liquore; prendendolo quindi con ambo le mani, fate l'atto di lanciarlo per aria e come per incanto il bicchiere sparirà immediatamente.

Il giuoco completo . . . . L. 7

N. 83 TINTORIA ECONOMICA

Mostrate un fazzoletto di seta bianca ed agitatelo fra le vostre mani, trasformandolo in altro di colore differente.

L'apparecchio con due fazzoletti di seta . . . L. 10

N. 84 UNA EVASIONE MISTERIOSA

Presentate due eleganti tavolette nell'interno delle quali trovansi cinque carte da giuoco una delle quali è imprigionata sotto una piccola cornicetta con cristallo.

Fatevi indicare da uno spettatore quale delle rimanenti quattro cartine desidera imprigionare sotto il vetro ed appena indicatevela,

chiudete per un istante le tavolette e soffiatevi sopra. Appena riapertele, con grande meraviglia la carta imprigionata si troverà libera mentre si troverà imprigionata quella indicatavi dallo spettatore.

Giuoco misteriosissimo e piacevolissimo . . . L. 12

N. 85 SORPRENDENTE VIAGGIO DI UN FAZZOLETTO

Poggiate un bicchiere di cristallo sopra un elegante sostegno, fate poi sparire dalle vostre mani un fazzoletto di seta lanciandolo nella direzione del bicchiere. Istantaneamente il fazzoletto raggiunge il bicchiere apparendo nell'interno.

Funzionamento meccanico e sicuro.

Il giuoco completo . . . . , . . . L. 50

L'arte magica è un passatempo onesto e piacevolissimo, che conquista ogni giorno molte foltissime schiere di appassionati.

Lo Studio Magico Romanoff è l'unico specializzato in Italia per la fabbricazione di apparecchi Magici, e vanta una vastissima ed affiatata clientela.

N. 86 MISTERIOSA SPARIZIONE ED APPARIZIONE DI UNA CANDELA

Mostrate una candela accesa che spegnerete ed avvolgetela in un foglio di carta velina. Al vostro comando di sparire, riducete l'involto in una palla che butterete via.

Dalla vostra tasca allora, estrarrete nuovamente la candela accesa che consegnerete agli spettatori perchè la esaminino.

Sistema pratico e sicuro.

Il giuoco completo . . . . L. 8

N 87 PIACEVOLISSIMA E MISTERIOSA SPARIZIONE

Mostrate una candela accesa innestata in un comune candeliere e copritela con un cilindro elegantemente decorato; mostrate quindi tre fazzoletti di seta dai colori patriottici e fateli sparire dalle vostre mani. Sollevate indi il cilindro, e con sorpresa, al posto della candela si troveranno tre graziose bandierine.

Elegantissimo giuoco da sala.

Completo . . . . L. 30

N. 88 LA SIGARETTA TRASFORMISTA

Questa graziosissima combinazione consiste nel far scegliere da un mazzo una carta da giuoco da una persona del pubblico. Si invita poi di stracciarla in diversi pezzi che si raccolgono sopra un vassoio, consegnandone uno per trattenerlo fino alla conclusione dell'esperimento. Chiedete ad un signore una sigaretta, col permesso di fumarla. Prendete quindi una busta comune, nella quale introducete in presenza del pubblico i pezzi della carta stracciata, gommando il lembo ed appoggiandola contro un bicchiere per tenerla in vista fino all'ultimo momento. Riprendete la sigaretta, e dopo di aver chiesto il permesso al pubblico, l'accendete fumandola. Dopo alcune boccate di fumo vi lamentate della qualità di tabacco dicendo che non vi sembra genuino, e per meglio convincere la spegnete stracciando la carta in giro, dimostrando che nell'interno della siga-

retta si è misteriosamente conficcata la carta da giuoco. Distesa in presenza del pubblico la carta oltre che corrispondere a quella scelta, è mancante del pezzo trattenuto dalla persona.

Dopo di aver fatta vedere e confrontare la carta da diverse persone, prendete la busta stracciandola da un lato facendo uscire dall'interno il tabacco che prima si trovava nell'interno della sigaretta.

Completo con un mazzo di carte forzate (tutte uguali).

La busta speciale . . . . L. 12

N. 89 UN VIAGGIO NEL REGNO DELLE FATE

Da una cassetta di stoffa trasparente che mostrerete completamente vuota, e capovolgerete sottosopra, ne estrarrete sei grandi gabbie d'ottone nichelato, dentro ognuna delle quali, svolazzerà un grazioso uccellino.

Il volume delle gabbie è di gran lunga superiore a quello della cassetta. Giuoco molto indicato come finale, che raccomandiamo sia agli artisti che ai dilettanti potendosi eseguire sia in palcoscenico che in salotto . . . . L. 400

N. 90 IL GRAN MISTERO DI SATANA

Mostrate una elegante gabbia contenente due uccellini, ed un un bussolo contenente delle palle di stoffa imbottite. Invitate due spettatori a voler custodire i due oggetti e collocherete alla vostra destra lo spettatore che terrà il bussolo con le palle, e alla vostra sinistra, l'altro che terrà la gabbia che coprirete con un qualsiasi fazzoletto. Direte allora di operare un piccolo miracolo e cioè far passare le palle al posto degli uccelli e viceversa; direte infatti: uno, due e tre, e scoperta la gabbia, la si troverà piena di palle, ed aperto il bussolo, vi si estrarranno due grandi gabbie dentro ognuna delle quali starà un uccellino.

Successo meraviglioso e garantito . . . L. 400

CARTE SPECIALI PER PRESTIGIATORI

N. 91 Mazzo di carte tutte uguali . . . L. 6,—

N. 92 « « « « (figure) . . L. 7,—

N. 93 Mazzo di carte miste per sostituire i mazzi preparati L. 4,50

N. 94 LA STECCA DEL DIAVOLO

Presentate un piatto con della carta tagliata in piccolissime striscettine e dite che non avendo nulla da mangiare, vi accontenterete a mangiare quella carta. Dopo averla difatti ingoiata, cavate fuori dalla vostra bocca una lunga e solida stecca producendo un effetto alquanto comico e curioso . . . . L. 3,75

N. 95 IL BICCHIERE DELLA BELLA ADDORMENTATA

Questo bicchiere è di grande utilità ed è indispensabile in moltissimi giuochi. Qualunque oggetto introdotto nell'interno, sparisce istantaneamente o si trasforma in altro oggetto.

Il sistema è nuovo e incomprensibile.

Il bicchiere speciale . . . . . . L. 12

Misura grande . . . . . . L. 18

N. 96 *MIRACOLOSO PASSAGGIO DELL'INCHIOSTRO*

Mostrate un bicchiere pieno d'inchiostro ed uno vuoto perfettamente trasparente. Coprite il bicchiere vuoto con astuccio ed ordi-

nate all'inchiostro che trovasi nell'altro bicchiere di dileguarsi e passare istantaneamente dentro l'altro bicchiere.

Il passaggio avviene istantaneamente e alla vista degli spettatori i quali vedono scomparire l'inchiostro a poco alla volta.

Tolto l'astuccio il bicchiere si troverà colmo d'inchiostro.

Gran giuoco da salotto. Completo . . . L. 60

N. 97 IL BRACCIALETTO DELLA STREGA

Date ad esaminare un elegante bracciale. Poscia vi fate lègare solidamente i polsi con un cordone, e per maggiore precauzione, fate anche suggellare i nodi. Vi fate restituire il bracciale, e voltando le spalle al pubblico per un istante ve lo infilate al cordone senza spostare i legami.

Giuoco facilissimo inesplicabile e di grande effetto.

Completo con bracciale ed il cordone . . . L. 8

N. 98 *LA MANO DEL DECAPITATO*

Rinchiudete in una busta, un foglio di carta nera e consegnatela ad uno spettatore. Quindi sopra un cartoncino fate scrivere da diversi spettatori alcuni numeri, che fate poi addizionare. Fatevi comunicare la somma ottenuta ed aprite instantaneamente la busta, ed estraete il foglio di carta nera, sul quale a grossi caratteri, scritto in

bianco vi si leggerà il totale della somma ottenuto. Nessuna sostituzione ed il tutto potrà darsi ad esaminare.

Giuoco facilissimo e di effetto sorprendente.

Completo . . . . L. 5,50

N. 99 GLI ANELLI GIAPPONESI

Mostrate otto anelli di metallo nichelato e dateli ad esaminare al pubblico, e stropicciandoli leggermente fra di loro, li intrecciate nel modo più misterioso. Poscia con la stessa facilità li separerete. Ripetete l'esperimento, allacciando di nuovo i due anelli passandoli immediatamente al pubblico perchè possa persuadersi dell'impossibilità di separarli, ma appena consegnati di ritorno li dividerete con la massima facilità. Proseguite poscia intrecciando tre anelli insieme, indi quattro, poi cinque, sei, otto formando così una catena e combinando dei bellissimi e svariati disegni. Alla fine gli anelli vengono scomposti e lasciati cadere a terra uno per volta. Giuoco classico per eccellenza. Tutti gli Artisti del mondo l'hanno eseguito e continuano a presentarlo con successo.

Completo, con otto grandi anelli . . . . L. 100

N. 100 I DITALI FANTASTICI

Mostrate le mani vuote e subito cominciate a far apparire nel modo più misterioso un ditale infilato nel dito indice della vostra mano destra. Detto ditale lo farete apparire e sparire diverse volte, ed infine aprite improvvisamente la mano mostrando le dita coperte da 5 ditali.

Il giuoco completo con 5 ditali radio ad effetto luminoso L. 15,—

Ogni ditale in più . . . . . . L. 1,50

ACCESSORI DIVERSI	
Filo nero per tiraggio . . .	L. 1.— *la matassa*
Elastico speciale per tiraggio in tutte le misure . . .	L. 1.— *al metro*
Cera speciale	L. 2 — *scatolo*

N. 101 LA CRUSCA DEL DIAVOLO

Pregate due spettatori a volervi prestare due oggettini qualsiasi, e nel modo più misterioso fateli sparire. Mostratevi infinitamente addolorato per l'avvenuta sparizione, e direte che in cambio degli oggetti, potete dare un buon piatto di crusca, e così dicendo mostrate un piatto di ottone nichelato e lo riempite di crusca. Coprite il tutto con un coperchio, che darete prima ad esaminare, e consegnate il tutto ai proprietari degli oggetti, i quali naturalmente non vorranno accettare. Togliete allora il coperchio, dicendo di dividere la crusca in due parti uguali e . . . . miracolo, la crusca sarà completamente scomparsa e al suo posto staranno due colombi, portanti al collo gli oggetti prestati.

Giuoco aristocratico . . . . . . L. 175

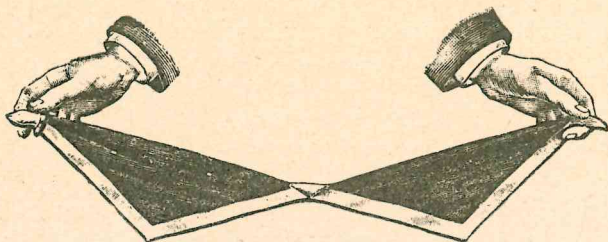
N. 102 *TURACCIOLO DA APPLICARE A QUALUNQUE BOTTIGLIA*

Acceso sulla cima produce un gran serpente tre metri circa che si rotola sul tavolo . . . , . . L. 1,75

N. 103 I PIATTI SALTANTI

Pompetta di gomma con lungo tubo per far muovere senza essere visti degli oggetti posti sul tavolo (piatti, bicchieri ecc.) L. 4

N. 104 I FAZZOLETTI CHE CAMBIANO COLORE

NOVITÀ ASSOLUTA *PIACEVOLISSIMO*

Mostrate due eleganti fazzoletti di seta uniti per due capi e solo passandovi sopra la mano, essi nel modo più inesplicabile cambieranno di colore. Nessuna sostituzione, la trovata è nuova ed originale. Il giuoco si può eseguire fra una cerchia di persone senza tema che venga scoperto il segreto. Non occorre alcuna abilità.

Giuoco indicato per salotto.

Tipo corrente . . . . L. 20

Tipo di lusso . . . . L. 40

I giuochi con fazzoletti sono generalmente preferiti dalle signore e dalle signorine.

N. 105 IL PIU' MISTERIOSO GIUOCO DA FARSI CON LE MONETE

Mostrate due monete che terrete con il pollice e l' indice della mano destra. Senza chiudere la mano e sempre alla vista degli spettatori soffiate sulle due monete ed istantaneamente come per incanto una delle due monete sparirà per ritrovarsi dentro la tasca di un qualsiasi spettatore non compare. Questo piacevolissimo giuoco procura sempre grandi applausi.

Le monete speciali con l'istruzione . . . . L. 8

N. 106 LA CRUSCA CAMBIATA IN CAFFÈ BOLLENTE

Mostrate una caffettiera di metallo fortemente nichelata ricolma di crusca e per convincere gli spettatori che nessuna preparazione avvi nella caffettiera, la vuotate completamente e la darete a visitare.

Rimessa la crusca dentro la caffettiera e posto il coperchio, ordinate alla crusca di trasformarsi istantaneamente in caffè bollente. Togliete difatti il coperchio e mostrate la caffettiera piena di caffè ottimo e bollente che offrirete agli astanti stupefatti.

Gran giuoco da salotto che procura sempre dei grandi applausi.

Completo con tutti gli accessori . . . L. 75

N. 107 *INTRECCIO SIMPATICO*

Invitate una signorina e un giovanotto nel mezzo della sala e con due corde legate a ciascuno solidamente i polsi, intrecciando le due corde per costringere i due giovani a rimanere uniti.

Resta quindi alla coppia così incatenata il compito di liberarsi, senza tagliare le corde. Malgrado che i due tentino in tutti i modi di liberarsi, non vi riusciranno mai.

Dopo di aver tentato tutti i mezzi, voi li liberate facilmente fra la sorpresa generale degli spettatori.

Questo giuoco da me parecchie volte eseguito in società ed anche in teatro, provoca sempre il buon umore, specie nelle riunioni frequentate da signorine.

La spiegazione . . . . L. 2

N. 108 LA PIÙ MISTERIOSA SPARIZIONE DI UN FAZZOLETTO A BRACCIA NUDE

CREAZIONE ROMANOFF

Questo sorprendentissimo giuoco è quanto di più fine e di più arguto, esista nel campo della prestidigitazione.

Un fazzoletto sparisce in modo assai misterioso dalle vostre mani a braccia completamente denudate, onde allontanare l'idea che il fazzoletto possa andare a finire nell' interno della manica.

Nessun tiraggio. La trovata è nuova e addirittura incomprensibile.

Completo con il fazzoletto di seta . . . . L. 12

Facile e di effetto sorprendente.

N. 109 *L'OMBRELLINO DELLA STREGA*

Da un elegante astuccio togliete un grazioso ombrellino che darete ad esaminare agli spettatori. Rimesso l'ombrellino nell'astuccio chiedete in prestito degli anelli - orologi - fermagli - fazzoletti, che porrete in una cassetta che farete in modo inesplicabile sparire.

Fra la meraviglia degli spettatori togliete l'ombrellino dall'astuccio e alla estremità delle bacchette vi si troveranno gli oggetti fatti precedentemente sparire.

Completo . . . . L. 150

N. 110 *CREAZIONI DI VOLATILI*

Mostrate una elegante coppa nella quale ponete alcuni fogli di carta velina che appiccerete con un fiammifero. Soffocate la fiamma con il coperchio e pronunziate alcune parole magiche. Togliete quindi il coperchio e al posto della carta bruciata si troveranno due graziosi uccellini che se ne voleranno via, mentre gli spettatori applaudiranno . . . . L. 175

N. 111 *IL LOTTO MISTERIOSO*

CREAZIONE ROMANOFF

Mostrate una elegante urna contenente i 90 numeri del lotto ed invitate tre spettatori a voler prendere a caso un numero.

Prima che il terzo spettatore prenda il numero si presenterà a voi un cameriere recante un plico debitamente suggellato che consegnerete ad uno spettatore, affinchè lo custodisca fine al termine del giuoco iniziato. Fatto scegliere il numero al terzo spettatore, pregate sia il primo, che il secondo e il terzo spettatore a volere ripetere ad alta voce il numero prescelto; dissuggellate quindi il plico e nell' interno, in un quadro, troverete scritti a grossi caratteri i tre numeri scelti. Nessun compare, nè alcuna sostituzione.

Misteriosissimo, piacevolissimo e di facile esecuzione.

Completo . . . . L. 1'50

N. 112 *LA GABBIA RADIO*

Una graziosa ed elegante gabbia in miniatura viene posta sotto un fazzoletto e data a tenere ad uno spettatore. Mostrate quindi un piccolo scatolo di metallo nichelato che darete pure a custodire ad uno spettatore.

Avvicinatevi quindi allo spettatore che tiene la gabbia sotto il fazzoletto ed afferrando due dei capi di quest'ultimo, pregate lo spettatore di voler lasciare tutto al vostro tre. Direte difatti 1... 2... 3... e..... meraviglia, scuotete fortemente il fazzoletto, e la gabbia sarà nel modo più misterioso scomparsa.

Aperto il piccolo scatolo, dall'interno estrarrete la gabbia, il volume della quale è di gran lunga superiore allo scatolo stesso.

Grazioso e di facile esecuzione . . . . . L. 60

N. 113 L'OROLOGIO VOLANTE E LA BOTTIGLIA STREGATA

Chiedete in prestito un orologio ed avvoltolo in un fazzoletto, senza tanti preamboli, fatelo sparire. Mostratevi addolorato dell'avvenuta sparizione ed offrite in cambio al proprietario dell'orologio un buon bicchiere di marsala che verserete da una bottiglia alla quale toglierete il turacciolo in presenza degli spettatori; infine, con un martello rompete la bottiglia e nell'interno troverete l'orologio fattovi precedentemente prestare, attaccato ad un mazzolino di fiori.

Gran giuoco da salotto. Completo . . . . L. 75

N. 114 *IL BERSAGLIO INCANTATO*

Come il precedente, l'orologio però, ad un vostro colpo di rivoltella, si troverà attaccato nel centro di un bersaglio posto alla vista degli spettatori . . . . L. 125

N. 115 *MISTERIOSA APPARIZIONE DI UNA GRANDE BANDIERA*

Giuoco indicato come finale di un trattenimento.

Improvvisamente apparirà fra le vostre mani una grande bandiera con asta di ottone nichelato, lunga circa metri due.

Completo con bandiera in seta . . . . L. 150

N. 116 LA FANTASTICA COPPA DEL MISTERO

(Meravigliosa creazione "ROMANOFF,, già dedicata a S. Maestà la Regina Imperatrice)

Mostrate una elegante coppa di metallo artisticamente decorata e versatevi dentro alcuni bicchieri ricolmi d'acqua. Indi estrarrete

dall'interno una quantità di oggetti come: fiori, fazzoletti, palle, uccelli, fanalini, carta, ecc. ed in ultimo riprendendo i diversi oggetti fatti uscire dalla coppa, ne fate germogliare un grandissimo cestino ricolmo di fiori freschi che offrirete agli spettatori.

La sola coppa speciale . . . . . . L. 160

Con la scarica di oggetti . . . . . L. 250

N. 117 UN VERDETTO PRIMA DEL DELITTO
(INESPLICABILE CREAZIONE DI ROMANOFF)

Prima di iniziare questo misteriosissimo esperimento consegnerete agli spettatori un grande plico debitamente suggellato, indi distribuirete agli spettatori dieci differenti libri, rispettivamente numerati dall'uno al 10, — da un pacchetto di carte ne farete scegliere una a caso, ad altri due spettatori consegnate un dado per ciascuno, pregandoli di volerli buttare per terra e prendere visione del numero che risulterà, ed infine ad altri tre spettatori, farete scrivere dei numeri su di un foglio di carta, pregando una quarta persona a volere fare la somma dei numeri scritti.

Per concludere direte:

I punti della carta scelta ci indicheranno uno dei libri — la somma dei numeri la pagina — la somma che risulterà dall'unione dei quadrati dei dadi il rigo e il verso, pregate quindi i diversi spettatori a voler dire ad alta voce i diversi risultati ottenuti ed appena conosciutili, disfarrete il plico e nell'interno a grossi caratteri si leggerà:

Carta scelta per esempio 3 di cuori.

Somma dei numeri 387

Somma dei dadi 5 più 2 = 7

Libro Dante

Pagina 387 — Rigo 7 — *Di tante fiamme tutta risplende...*

Gran giuoco classico, indicato come finale di un trattenimento,

che non manca mai di procurare dei grandi applausi.

Completo con i libri e tutti gli accessori . . L. 175

N. B. - Il plico non verrà mai sostituito.

N. 118 *LA PRIMAVERA ISTANTANEA*

Con un foglio di carta comune, fabbricate sotto gli occhi degli spettatori un cartoccio, dal quale estrarrete immediatamente una grande quantità di fiori dai variopinti colori.

Il giuoco completo . . . . L. 8

Ogni dozzina in più di fiori speciali . . . L. 9

N. 119 MISTERIOSA NEVICATA

Mostrate un foglio di carta velina ed inzuppatela in un bicchiere d'acqua formandone così un pallottola che terrete chiusa nella vostra mano sinistra, mentre con la destra afferrate un ventaglio e fate vento nella mano sinistra. Fra la meraviglia degli spettatori si vedranno venire fuori dalla mano sinistra una quantità di piccolissimi pezzettini di carta bianca a guisa di neve producendo un bellissimo effetto.

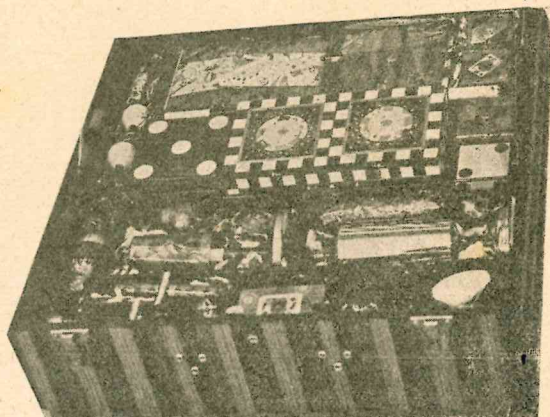
Il giuoco completo con il ventaglio . . . . L. 10

N. 120 LA FRITTATA IN UN GIORNALE

Fate con un giornale un cartoccio, rompete quindi un uovo e versate il contenuto dentro il cartoccio che svolgerete immediatamente mostrandolo perfettamente vuoto ed asciutto. Giuoco graziosissimo e misteriosissimo perchè nessuno potrà mai comprendere dove andrà a finire l'uovo rotto . . . . L. 8,50

N. 121 SCATOLE CON ASSORTITI GIUOCHI DI PRESTIGIO

N. 122 Misura piccola L. 20

N. 123 Misura grande L. 60

N. 124 SCATOLE CON ASSORTITI GIUOCHI CON CARTE

N. 125 Misura piccola . . . . . . L. 30

N. 126 » grande . . . . . . L. 60

N. 127 IL MISTERO DI UNA STELLA D'ORIENTE

Poggiata su di un elegante piedistallo sta una stella in ottone nichelato. Detta stella serve per una infinità di giuochi, come per esempio:

Delle carte fatte scegliere da diversi spettatori vengono bruciate per ricomparire subito alle punte della stella.

Distribuirete agli spettatori dei pezzettini di carta pregando loro voler scrivere un nome di una città italiana, o di un fiore, o di un personaggio illustre. Raccolti detti bigliettini ne farete estrarre uno a sorte ed appena letto, al vostro tre, lo stesso nome comparirà nelle punte delle stelle.

Completo con il piedistallo . . . . . L. 300

N. 128 *LO SPECCHIO DI CATERINA DE' MEDICI*

Mostrate uno specchio comune racchiuso in elegante cornice, e dopo averlo dato ad esaminare agli spettatori appendetelo in una qualsiasi parete. Indi da un pacchetto di carte ne farete scegliere tre a tre diversi spettatori; poste le carte nel pacchetto queste verranno mischiate per bene. Direte allora che essendo dotato di forze magnetiche soprannaturali, andrete ad ipnotizzare il pacchetto delle carte, obbligandolo a restare sospeso sul centro dello specchio. Ciò fatto, vi allontanerete; pregate allora le tre persone che hanno scelta la carta, a volerla ripetere ad alta voce, ed appena conosciutele, comanderete al pacchetto delle carte di cadere giù per terra al vostro comando, ad eccezione delle tre carte scelte dagli spettatori, le quali dovranno rimanere attaccate allo specchio l'una accanto all'altra.

Questo giuoco può eseguirsi benissimo in un salotto e non manca mai di applausi.

Completo . . . . L. 75

N. 129 ***MISTERO IMPENETRABILE***

NOVITA'

Mostrate una collana di perle che disfarrete e introdurrete unitamente al filo dentro un bicchiere. Introducete quindi le perle e il filo nella bocca per estrarle subito nuovamente infilate nel filo.

Misterioso e piacevole esperimento.

Completo . . . . L. 25

G R E T A   S C H A T F

TRADUZIONE DI

G .   S C I O R T I N O

NOVITA'

I L   C O D I C E   D E L L ' A M O R E

Il libro, che presentiamo in elegantissima veste, si diversifica dai soliti manuali d'amore, specialmente per il punto di vista da cui la nota autrice è partita: parlare dell'amore con i criteri di oggi, far sì che gli argomenti trattati rispondano ad esigenze specifiche dello spirito contemporaneo.
Dei soliti segretari galanti e dei soliti luoghi comuni sull'amore, ormai dovremmo essere stanchi; il nuovo libro, trattando l'eterno problema, vuole aiutare i lettori alla soluzione di esso, prospettando con chiarezza le necessità e gli scopi dell'amore.
Incombe specialmente agli uomini il compito di farsi amare, specialmente alle donne il lavorio per farsi sposare.
Le pagine di questo libro, con argomenti facili e con spunti spesso satirici, tentano di svelare ai lettori d'ambo i sessi i suggestivi segreti dell'amore.

Prezzo dell'interessante volume di 280 pagine lire OTTO

Le buone regole per vivere in società sono anche oggi necessarie!
Esse, in tutto o in parte, mutano; ma non scompaiono.

SOMMARIO

Il traduttore all'autrice.

IL CODICE DEL SAPER VIVERE è un libro originale. Il nuovo del libro consiste in un atteggiamento satirico e canzonatorio verso certe regole superate rispetto alle norme e agli usi del nostro tempo. È il libro completo in cui la società contemporanea trova il suo più autentico riflesso.

Il volume di pagine 210 in ottima veste tipografica costa lire OTTO

S T U D I O   M A G I C O   R O M A N O F F
V I A   V I N C E N Z O   E R R A N T E   2 1   -   P A L E R M O

IMPORTANTE!!!

Diamo quì elenco di altre interessantissime novità pronte nel nostro studio.

A richiesta dei Sigg. Artisti e dilettanti mandiamo dettagliate informazioni riflettentesi ad ogni singolo giuoco.

N.	127	La brocca del diavolo e la vasca dei miracoli	L.	500
»	128	Il colombo resuscitato	»	300
»	129	La Posta aerea e i fattorini alati	»	75
»	130	Riso, lenti e fagiuoli	»	300
»	131	Il mistero dei palloncini volanti	»	250
»	132	Gli amori del diavolo	»	100
»	133	Una festa nel cuor di Venezia	»	50
»	134	La spada di Damocle	»	100
»	135	Il pittore lampo	»	60
»	136	I sonagli stregati	»	400
»	137	Il mistero della mano parlante	»	300
»	138	Meravigliosa pesca in un salotto	»	200
»	139	Translazione invisibile	»	500

N. B. - A tutte le richieste che ci perverranno dall'Africa Orientale Italiana, concederemo lo sconto del 10 % sui prezzi segnati in catalogo.

Se volete essere ricercato in qualsiasi Società, non indugiate a provvedervi di un discreto repertorio dei nostri giuochi.

OFFICINE GRAFICHE PIRAINO - PALERMO - VIA FIUME, 6-10 - TELEFONO 12100